

ABSTRACT

Septy R. Nawa Riwu¹

Seprianus A. Nenotek²

Norci Beeh³

This research entitled “*Increasing Students’ English Vocabulary Through Scattergories Game to the Ninth-Grade SMP Negeri 1 Sabu Barat*”. The research problem is : Does the Scattergories game increase students’ English Vocabulary to the Ninth-Grade SMP Negeri 1 Sabu Barat?, Aim of this study is to determine whether the Sacttergories Game increases the students’ English vocabulary to the ninth-grade SMP Negeri 1 Sabu Barat. In this study, the writer used descriptive quantitative especially Quasi-experimental research design. Based on the analysis it was found that there was a significant between students of experimental group and control group after carrying out treatment using Scattergories game in the experimental group and conventional method in the control group. That can be proved through the result that showed that the experimental group obtained a mean pre-test score is 55.65 and the mean post-test score is 84.75 or the Normalized Gain score of this group is 66% with an effective enough category. Meanwhile, the control group obtained a mean pre-test score is 41.67 and the mean post-test score is 58.33 or the Normalized Gain score of this group is 32% with an ineffective category. Then, the T-test is $5.221 > T\text{-table } 2.045$ so the alternative hypothesis (H_a) is accepted in the null hypothesis (H_o) is rejected. It means that the Scattergories game is effective enough in increasing the students’ English vocabulary.

Keywords: *Increasing, Vocabulary, Scattergories Game*

ABSTRAK

Septry R. Nawa Riwu¹

Seprianus A. Nenotek²

Norci Beeh³

Judul penelitian ini adalah “*Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Melalui Permainan Scattergories pada Kelas Sembilan SMP Negeri 1 Sabu Barat*”. Rumusan masalah penelitian ini adalah : Apakah permainan Scattergories dapat meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa pada kelas sembilan SMP Negeri 1 Sabu Barat?, Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah permainan Scattergories meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa kelas sembilan SMP Negeri 1 Sabu Barat. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan deskriptif kuantitatif dengan desain penelitian Quasi-eksperimental. Berdasarkan analisis ditemukan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah dilakukan perlakuan menggunakan permainan Scattergories ada kelompok eksperimen dan metode konvensional pada kelompok kontrol. Hal ini dapat di buktikan melalui hasil yang menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memperoleh rata-rata skor pre-test sebesar 55,65 dan rata-rata skor post-test sebesar 84,75 atau skor Normalized Gain kelompok ini sebesar 66% dengan kategori cukup efektif. Sedangkan pada kelompok kontrol diperoleh rata-rata skor pre-test sebesar 12,67 dan rerata skor post-test sebesar 58,33 atau Normalized Gain kelompok ini sebesar 32% dengan kategori tidak efektif. Kemudian T-hitung sebesar $5,221 > T\text{-table } 2,045$ sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Artinya permainan Scattergories cukup efektif dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa.

Kata Kunci : *Meningkatkan, Kosakata, Permainan Scattergories*